Manuale

Grazie per aver scelto di acquistare Isola LEGO® 2, uno dei nuovi grandi titoli di LEGO Media.

A LEGO Media, ci impegniamo costantemente per raggiungere traguardi sempre più avanzati nel campo del software, rimanendo però costantemente legati ai classici valori LEGO. Come i nostri giochi, anche i titoli software si incentrano su contenuti e caratteristiche in grado di stimolare l'immaginazione e la creatività in maniera sempre nuova.

Avendo prestato la massima attenzione alla fase di testing, possiamo affermare con orgoglio che il nostro software è al 100% adatto al pubblico più giovane e meritevole del marchio di qualità 'Testato e approvato dai bambini'.

Siamo convinti che Isola LEGO 2 saprà regalarti parecchie ore di divertimento. Se incontri qualsiasi tipo di difficoltà con questo prodotto, non esitare a contattare il nostro servizio clienti, che sarà felice di aiutarti.

LEGO Software copre tutti i campi del divertimento; quindi, se ti piace Isola LEGO 2, consulta l'opuscolo allegato per dare un'occhiata agli altri nostri fantastici prodotti.

Sommario

Configurazione del gioco

Computer

È necessario un computer 100% compatibile Windows® 95/98/ME e DirectX. Isola LEGO 2 non è compatibile con Windows NT, OS/2, Linux o sistemi operativi che emulano Windows.

Requisiti minimi di sistema

CPU	Pentium II 266 MHz o superiore
Memoria	Almeno 64 MB di RAM
Video	Scheda video acceleratrice da 8 MB compatibile Direct3D
Audio	Scheda audio 100% compatibile Windows® 95/98 o ME e DirectSound
CD-ROM	Lettore CD-ROM o DVD 4x o superiore
Periferiche di controllo	Mouse e tastiera 100% compatibili Windows 95/98/ME. (Sono supportati joystik e gamepad 100% compatibili Windows 95/98/ME)
DirectX	Isola LEGO 2 richiede che sia installato DirectX 8.0 o superiore. DirectX 8 è comunque disponibile sul CD del gioco
Spazio su disco	650 MB di spazio libero su disco non compresso*
Nota:	il sistema potrebbe richiedere i più recenti driver Windows 95/98 o ME per la vostra configurazione hardware. Affinché il gioco possa funzionare, è necessario che il CD sia inserito nel lettore CD-ROM/DVD.

*Non compresso significa che il disco non deve essere stato sottoposto ad alcuna forma di compressione dei file, come DriveSpace, per aumentare lo spazio disponibile.

Come installare Isola LEGO 2

Inserite il CD di Isola LEGO 2 nel lettore CD-ROM/DVD. Dopo qualche istante, vedrete comparire la schermata di installazione.

SEGUITE ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI A VIDEO.

Se la schermata di installazione non dovesse comparire, è possibile che la funzione AutoPlay del vostro computer sia disabilitata.

Per installare manualmente Isola LEGO 2, cliccate due volte sull'icona "Risorse del computer" situata sul desktop. Cliccate due volte sull'icona del lettore CD-ROM o DVD e seguite attentamente le istruzioni a video. In alternativa, consultate il file Readme.txt sul CD di Isola LEGO 2 o il vostro manuale tecnico di riferimento per ulteriori dettagli su come attivare la funzione AutoPlay, oppure cliccate due volte sul file Setup.exe e seguite le istruzioni a video.

Iniziamo a giocare a Isola LEGO 2!

Se avete utilizzato altre applicazioni, oltre al programma di installazione, dovrete riavviare il computer. Quando giocate, è consigliabile tenere aperto il minor numero possibile di applicazioni e, prima di lanciare il gioco, è meglio aspettare che l'attività dell'hard disk sia terminata. Per lanciare il gioco, cliccate sull'icona Isola LEGO 2 situata sul desktop. In alternativa, potete anche cliccare su:

Start/Avvio
Programmi
LEGO Media
Isola LEGO 2

Come disinstallare Isola LEGO 2

Per eseguire questo procedimento, potreste aver bisogno dell'aiuto di un adulto!

Vi consigliamo di disinstallare il gioco utilizzando l'apposita opzione.

A tale scopo, cliccate su:

Start/Avvio
Programmi
LEGO Media
Isola LEGO 2
Disinstalla LEGO Island 2

L'opzione Disinstalla Isola LEGO 2 vi permetterà di rimuovere dal vostro sistema i file relativi a questo programma.

NOTA: il programma di disinstallazione non rimuoverà le partite salvate. Queste dovranno essere eliminate manualmente.

Come posso essere sicuro che tutti i miei driver DirectX 8 siano certificati?

DirectX 8 è incluso nel CD-ROM di Isola LEGO 2. Dopo l'installazione del gioco vi verrà chiesto se volete installare DirectX 8; a tale scopo, basterà che seguiate attentamente le istruzioni sullo schermo.

NOTA: se avete dei dubbi sull'installazione dei driver DirectX, contattate il produttore del vostro PC, in quanto DirectX, se installato in maniera non corretta, potrebbe alterare la configurazione della vostra scheda video/audio.

Con DirectX 8, potete verificare la corretta installazione di DirectX seguendo questo procedimento:

Cliccate sull'icona **Risorse del computer** (sul desktop)

Scegliete:

Disco C
Cartella **Programmi**
Cartella **DirectX**
Cartella **Setup**
Icona **DXDIAG** (un cerchio blu con una croce gialla all'interno)

Configurazione del gioco

La schermata che compare presenta diverse schede nella parte superiore. Cliccate su quella denominata **Driver DirectX**. Ciascun driver viene elencato separatamente, mentre sul fondo della finestra si trova il riquadro Note: gli eventuali problemi riscontrati saranno riportati qui

La maggior parte dei produttori di schede video e audio rilascia driver aggiornati per Windows 95/98/ME che soddisfano gli standard DirectX. Vi consigliamo di contattare il produttore di qualsiasi componente non supportato e di chiedere come ottenere dei driver che supportino DirectX.

Se incontrate delle difficoltà nell'esecuzione di questo gioco, consultate il file Readme.txt contenuto nel CD di Isola LEGO 2.

Introduzione

Ciao! Sono sicuro che qualcuno di voi si ricorderà di me dall'ultima visita fatta sull'Isola LEGO: sono l'Infomatto!

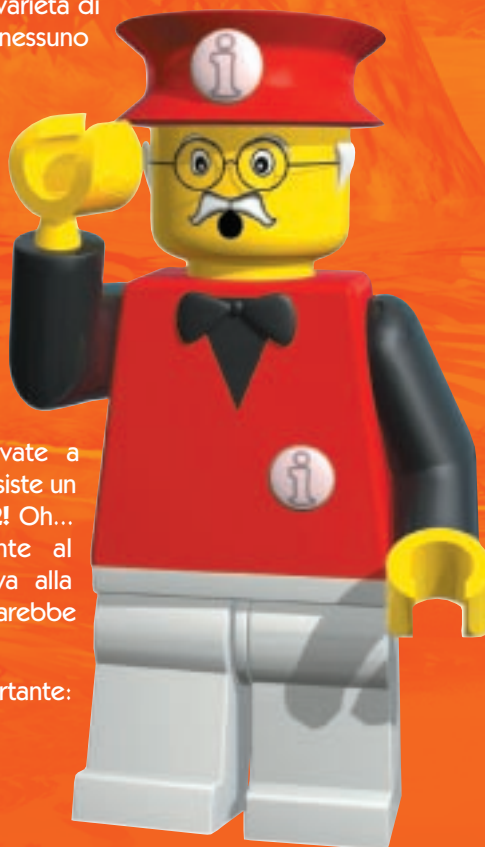
Conosco quasi tutto quello che c'è da sapere sull'Isola LEGO; in fin dei conti, sono stato proprio io a costruirla, più o meno un trilione di anni fa. Quindi, ogni volta che avrete qualche dubbio, non esitate a chiamarmi!

Da quando il Briccone è finito dietro le sbarre, la situazione è decisamente più tranquilla. Abbiamo potuto rimettere in sesto tutta l'isola e persino ampliarla un po'; tutto sommato, costruire è l'attività nella quale siamo più portati, noi dell'Isola LEGO.

Alcuni dei cittadini più coraggiosi hanno esplorato i mari che circondano l'isola. Sono venuti a contatto con un'incredibile varietà di persone e hanno visitato terre remote che nessuno di noi avrebbe mai potuto immaginare!

Qui siete i benvenuti: perché non vi fermate un po' e approfittate per dare un'occhiata all'isola? Parlate con le persone che incontrate, perché potrebbero sempre avere qualcosa di molto importante da raccontarvi; inoltre, scoprirete che sono tutti simpatici e disponibili… Beh, quasi tutti, se escludiamo quella canaglia del Briccone. Fortunatamente, però, è ancora al sicuro dietro le sbarre della prigione.

Esplorate ogni angolo dell'isola e provate a utilizzare tutti gli oggetti che trovate; non esiste un modo sbagliato di giocare a **Isola LEGO 2!** Oh… un'ultima cosa: non date assolutamente al Briccone una Super Pizza Esplosiva alla Nitroglicerina di Papà Mattoncelli! Sarebbe in grado di sciogliere qualsiasi cosa!

Infine, ecco il consiglio più importante: DIVERTITEVI!

Partenza rapida

Nel gioco, vestirete i panni di Pepe, il ragazzo che consegna le pizze! Dopo aver guardato il filmato introduttivo, accederete al **menu principale**. Selezionate prima **Inizia** e poi **Nuova**, per dare il via a una nuova partita. Infine, scegliete uno spazio in cui salvare la vostra partita. Via, si comincia!

Isola LEGO 2 è un'avventura nella quale dovrete impersonare il personaggio principale, il vero eroe del gioco: un ragazzo di nome Pepe Roni. Pepe si occupa della consegna a domicilio delle pizze e lavora sull'Isola LEGO per la pizzeria di Papà Mattoncelli. All'inizio del gioco, l'Infomatto vi chiederà di recapitare un certo numero di pizze agli abitanti dell'Isola LEGO. In cambio, i vostri amici vi consegneranno dei mattoncini, che potrete utilizzare per costruirvi una nuova casa. La nuova dimora è veramente fantastica e vi permetterà di accedere a svariate opzioni di gioco speciali! Inoltre, al suo interno avrete a disposizione un ampio spazio per mettere in mostra i trofei che conquisterete nel corso della partita, ogni volta che supererete una delle avvincenti sfide (per ulteriori dettagli, consultate la sezione La casa di Pepe a pagina 37).

Ogni volta che consegnate una pizza, la vostra casa crescerà (perché riceverete nuovi mattoncini, è chiaro!). Dopo che avrete distribuito tutte le pizze, mentre gli abitanti dell'isola se le staranno felicemente gustando, potrete recarvi a dare un'occhiata alla vostra nuova abitazione! Una volta a casa, riceverete una telefonata dal vostro simpatico datore di lavoro, che vi parlerà con un tono piuttosto contrito. Papà Mattoncelli si trova nei pasticci e vi chiede di consegnare un'ultima pizza, prima di lasciarvi liberi per la serata. "Ti spiacerebbe passare dalla pizzeria a ritirarla, per favore?".

Quando arrivate alla pizzeria, trovate Papà Mattoncelli occupato come sempre e aiutato dalla sua dolcissima moglie, Mamma Mattoncelli. I due vi chiedono di portare una pizza presso la prigione, dove quel farabutto del Briccone sta aspettando affamato! Anche se siete decisamente turbati dall'idea di dover nuovamente incontrare il vostro vecchio nemico, beh… anche lui ha diritto a mangiare! Così accettate di effettuare la consegna. Papà Mattoncelli vi assicura che non c'è niente di cui dobbiate preoccuparvi. Il Briccone adora la pizza piccante, ma questa non è la Super Pizza Esplosiva alla Nitroglicerina: contiene un solo peperoncino e dovrebbe essere abbastanza leggera da tenere tranquillo persino l'infido Briccone!

Prendete la pizza e vi accingete a effettuare l'ultima consegna della serata. Quando arrivate alla prigione, trovate il Briccone al sicuro dietro le sbarre, intento a leccarsi i baffi al pensiero di mettere sotto i denti una delle favolose pizze di Papà Mattoncelli!

A questo punto inizia il vero divertimento!

Come giocare

Dopo aver seguito le istruzioni relative all'installazione riportate nel capitolo **"Come installare Isola LEGO 2"** e aver lanciato il programma, potete iniziare a giocare a Isola LEGO 2! Dopo il filmato introduttivo e la schermata dei titoli, accederete al menu principale, dove avrete a disposizione un certo numero di opzioni. Eccone la descrizione:

Inizia

Selezionate Inizia dal **menu principale**, dopodiché scegliete:
Nuova, per dare il via a una nuova partita.
Carica, per caricare una partita salvata.
Elimina, per eliminare i dati salvati.
Indietro, per tornare al **menu principale.**

Per le istruzioni su come salvare la partita, consultate la sezione Come salvare una partita più avanti.

Opzioni

Selezionate **Opzioni** per accedere a un elenco di opzioni che vi permetteranno di configurare la partita secondo le vostre preferenze. Queste opzioni sono:

Controlli — Se avete un joystick connesso al vostro computer, selezionate SÌ per attivarlo o NO per disattivarlo. NOTA: per la calibrazione del joystick, fate riferimento alla funzione di calbrazione del sistema operativo del vostro PC. Selezionate Indietro per tornare al menu principale. (the word "Indietro" must be in bold)

Grafica — Vi permette di selezionare la risoluzione dello schermo, il numero di colori utilizzati e il livello di dettaglio (quest'ultimo può essere utile agli utenti che riscontrano dei rallentamenti nel corso del gioco).

Audio — Vi permette di modificare il volume della musica, degli effetti sonori e dei dialoghi.

Filmati — Vi permette di attivare o disattivare i dialoghi e i sottotitoli che compaiono durante i filmati.

Riconoscimenti

Selezionate **Riconoscimenti** per vedere i nomi di coloro che hanno contribuito alla creazione di Isola LEGO 2!

Esci

Selezionando Esci, vi sarà chiesto di confermare la vostra scelta, prima di consentirvi di uscire da Isola LEGO 2 e di tornare al desktop.

Come salvare una partita

In Isola LEGO 2 avete la possibilità di salvare la partita in ogni momento, mentre vi trovate su una qualsiasi delle quattro isole.

Premete il tasto della pausa **(predefinito: Esc):** vedrete comparire un menu.

Selezionate **Salva** e scegliete lo spazio in cui salvare la vostra partita. I dati verranno registrati, permettendovi di riprendere la partita da quel punto in qualsiasi momento.

Come caricare una partita

Quando lanciate Isola LEGO 2, avete la possibilità di caricare una partita salvata, in modo da poter proseguire l'avventura dal punto in cui l'avevate interrotta. Potete comunque caricare i dati salvati in qualsiasi momento della partita, persino durante i mini-giochi. Basta che accediate al menu Pausa e selezioniate **Carica.**

Così facendo, vedrete comparire l'elenco dei dati salvati in precedenza. Selezionate il file da caricare e premete il tasto Invio: a questo punto, potrete continuare la partita dal punto in cui l'avevate salvata.

NOTA: caricando una partita salvata mentre state giocando a Isola LEGO 2, perderete i dati relativi alla partita in corso. Se desiderate che ciò non accada, dovete prima salvare l'attuale partita e poi procedere al caricamento.

Come giocare

Indicatori di energia

A volte, nel corso della vostra avventura, vi capiterà di utilizzare degli oggetti dotati di un'energia limitata. In questo caso, un indicatore visualizzato sullo schermo vi mostrerà l'energia rimanente.

Punteggio

Raggiungendo determinati obiettivi e raccogliendo alcuni oggetti, riceverete dei punti. Questo valore viene visualizzato sullo schermo. Otterrete anche delle medaglie, sia nel corso della partita principale sia durante i mini-giochi; queste contribuiranno alla determinazione del vostro punteggio complessivo.

La casa di Pepe

Dopo che l'avrete costruita, da qui potrete accedere alla vostra casa. Per ulteriori dettagli, consultate la sezione La casa di Pepe a pagina 37. Aprite il menu Pausa e selezionate **Casa di Pepe.**

I personaggi

Come accennato in precedenza, quando inizierete a giocare a Isola LEGO 2 controllerete un ragazzo di nome Pepe, che vive sull'Isola LEGO. Dovrete esplorare ogni luogo ed esaminare tutto quello che vedete. Avete molti amici sull'Isola LEGO e, nel corso delle vostre avventure, incontrerete un gran numero di altri personaggi che vi aiuteranno, dandovi consigli o consegnandovi degli oggetti. Nella sezione successiva troverete alcuni dei personaggi principali e i luoghi in cui potrete incontrarli.

PEPE (casa di Pepe): voi sarete Pepe, il ragazzo con lo skateboard che consegna le pizze, nonché il protagonista del gioco! Soprattutto, però, sarete l'unica persona in grado di salvare l'isola dal malvagio piano del Briccone. Quando non siete impegnati nella consegna delle pizze, vi si può trovare in giro a giocare e a divertirvi sull'Isola LEGO.

BRICCONE (prigione): l'incorreggibile farabutto dell'Isola LEGO è tornato ed è pronto a combinare ogni genere di guai. È scaltro, insidioso e assetato di vendetta. La vostra missione sarà catturarlo prima che sia troppo tardi!

INFOMATTO (centro informatico): creatore dell'Isola LEGO, l'Infomatto è in grado di comunicare con voi in qualsiasi momento attraverso un collegamento video olografico e vi guiderà attraverso il gioco.

DJ (stazione radio): personaggio eccentrico, il DJ trasmette musica dalla stazione radio per rallegrare le giornate degli abitanti dell'Isola LEGO.

PAPÀ MATTONCELLI (pizzeria): Papà Mattoncelli è il pizzaiolo dell'Isola LEGO e sforna pizze deliziose per tutti gli abitanti dell'isola! È sempre molto cordiale e vi insegnerà i misteriosi segreti dell'arte della pizza. Si trova quasi sempre insieme a Mamma Mattoncelli, la sua adorabile moglie.

LEONARDO (garage): si tratta del responsabile di tutte le costruzioni; è un vero mago della chiave inglese, capace, in un batter d'occhio, di trasformare un mucchio di mattoncini in una fantastica casa!

NICK MATTONE (stazione di polizia): Nick è l'impavido poliziotto dell'Isola LEGO: è capace di risolvere qualsiasi caso e ha sempre una risposta per ogni domanda. Spesso tiene sotto controllo l'isola dall'alto, a bordo del suo elicottero.

DOTTOR CLICKITT (ospedale): il dottor Clickitt si occupa dei pazienti presso l'ospedale. A volte sembra piuttosto severo, ma con voi è sempre molto gentile.

DARREN (Isola LEGO, casa): Darren è un ragazzo in gamba, riconoscibile dalla caratteristica barba: potete trovarlo intento a rilassarsi sull'Isola LEGO. Sembra sempre al corrente di tutto e spesso è in grado di fornirvi degli utili suggerimenti: non dimenticatevi di lui!

Controlli di base: come muovere Pepe

Durante le vostre esplorazioni, potrete muovervi più velocemente utilizzando lo skateboard (questo sì che è uno sballo!). Ecco l'elenco dei controlli predefiniti. Avrete comunque la possibilità di modificarli in qualsiasi momento dal menu **Opzioni**, al quale potete accedere dal **menu principale** (per ulteriori dettagli, consultate **Menu Opzioni** a pagina 10).

Controlli via tastiera

Pepe a piedi

Tasto	Movimento/Azione
Tasti freccia SU, GIÙ, SINISTRA, DESTRA	Correre in avanti, indietro, a sinistra o a destra
ALT sinistro	Saltare (premetelo due volte per un salto doppio)
BARRA SPAZIATRICE	Lanciare una pizza (utilizzatela vicino a un briccobot per effettuare un lancio doppio!)
MAIUSC sinistro	Parlare con la gente/aprire le porte (tenetelo premuto per chiamare l'Infomatto)
CTRL sinistro	Utilizzare lo skateboard
INVIO	Utilizzare la funzione "Divertimento"
Mouse	**Controllo della telecamera:** Mouse avanti/indietro = muovere la telecamera in su e in giù Mouse a sinistra/destra = ruotare la telecamera a sinistra e a destra Pulsante sinistro del mouse = avvicinare visuale Pulsante destro del mouse = distanziare visuale

Sistema di controllo

Pepe sullo skateboard

Tasto	Movimento/Azione
CTRL sinistro	Utilizzare lo skateboard/metterlo via
Tasti freccia SU, GIÙ, SINISTRA, DESTRA	Curvare
ALT sinistro	Saltare

Per i dettagli riguardanti le acrobazie che potete eseguire sullo skateboard, consultate la sezione **Luoghi di maggiore interesse.**

Il controllo dei veicoli

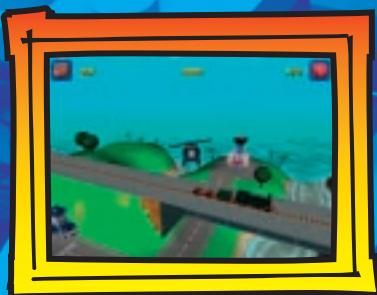
A volte non sarete in grado di raggiungere un determinato luogo a piedi o a bordo dello skateboard. In questo caso, dovrete cercare qualche altro mezzo di trasporto...

Pepe a cavallo

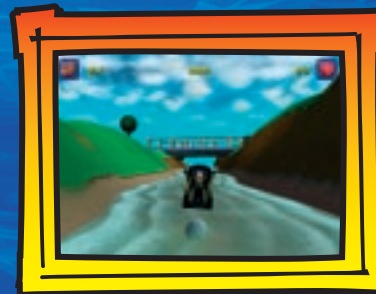
Tasto	Movimento/Azione
CTRL sinistro	Montare/smontare da cavallo
Tasto freccia SU	Muoversi in avanti
Tasto freccia GIÙ	Muoversi indietro
Tasto freccia SINISTRA	Girare a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Girare a destra
ALT sinistro	Saltare
Premere ripetutamente il tasto freccia GIÙ	Ruotare di 180° sul posto
BARRA SPAZIATRICE	Galoppo/Trotto

Mezzi di trasporto su strada

Tasto	Movimento/Azione
CTRL sinistro	Entrare/uscire dal veicolo
Tasti freccia SINISTRA, DESTRA	Sterzare a sinistra/destra
BARRA SPAZIATRICE	Accelerare
ALT sinistro	Decelerare

Mezzi di trasporto aerei

Tasto	Movimento/Azione
CTRL sinistro	Entrare/uscire dal veicolo
Tasti freccia SINISTRA, DESTRA	Virare a sinistra/destra
BARRA SPAZIATRICE	Accelerare
ALT sinistro	Decelerare
Tasto freccia GIÙ	Salire
Tasto freccia SU	Scendere

Il controllo dei veicoli

Mezzi di trasporto acquatici

Tasto	Movimento/Azione
CTRL sinistro	Entrare/uscire dal veicolo
Tasti freccia SINISTRA, DESTRA	Virare a sinistra/destra
BARRA SPAZIATRICE	Accelerare
ALT sinistro	Decelerare

La missione di Pepe

E adesso cosa succede?

Sull'Isola LEGO la vostra immaginazione potrà viaggiare senza limiti. Esplorate ogni angolo dell'isola: tutti hanno qualcosa di importante da dire. Tenete sempre gli occhi bene aperti e non lasciatevi sfuggire nulla, perché c'è sempre qualcosa di interessante da scoprire!

Nei panni di un fattorino delle pizze, sarete sempre impegnati a prendere ordinazioni in ogni angolo dell'isola. Se avete bisogno di aiuto o d'informazioni, contattate l'Infomatto!

Presso la prigione, incontrerete quell'infido farabutto del Briccone! Adesso si trova al sicuro dietro le sbarre, ma la prudenza non è mai troppa! È più astuto della persona più astuta nella giornata più astuta della sua vita!

Una volta iniziata l'avventura, guadagnerete punti dalla maggior parte delle attività che svolgerete. Potrete incrementare il vostro punteggio raccogliendo le pagine della Constructopedia e altri oggetti, come per esempio le gemme, che si trovano nascosti nelle diverse isole.

Le sfide che vi aspettano sono numerose e, per riuscire a superarle tutte, potreste avere bisogno di qualche aiuto. Date un'occhiata alle pagine seguenti, dove troverete le informazioni sui controlli di cui avrete bisogno per riuscire a trionfare e salvare l'Isola LEGO!

Isola LEGO

Mini-giochi

Sistema di controllo dei mini-giochi

Quando la vostra missione vi porterà ad esplorare luoghi lontani dalla vostra casa, sarete costretti ad affrontare numerose sfide; a volte per aiutare qualcuno, a volte per fuggire agli scagnozzi del Briccone che vi danno la caccia! Per proseguire nella vostra avventura, dovrete riuscire a vincere ogni sfida: questo potrebbe richiedere tutta la vostra abilità e intelligenza.

Ogni mini-gioco è dotato di un particolare sistema di controllo, che viene descritto qui di seguito.

Colpisci il robot

Il supercomputer è rotto e voi dovete aiutare l'Infomatto a ripararlo. Egli è un mago coi computer e sta cercando di ricollegare le teste dei briccobot, raccolte in precedenza. Sfortunatamente, essendo malvagi (per non dire profondamente stupidi...), questi robot continuano a cercare di scappare attraverso i quattro buchi situati in cima al supercomputer. Il vostro compito sarà colpirli e rispedirli dentro. State attenti a non colpire l'Infomatto quando si affaccia per prendere una boccata d'aria, o rischierete di perdere del tempo prezioso!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Colpire briccobot in alto
Tasto freccia GIÙ	Colpire briccobot in basso
Tasto freccia SINISTRA	Colpire briccobot a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Colpire briccobot a destra

Recupero subacqueo

Raggiungerete un luogo chiamato Castle Island e troverete i suoi abitanti molto infelici, in quanto il ponte che collega l'isola è andato distrutto! Immergetevi nelle profondità e raccogliete i mattoncini caduti sott'acqua, in modo che il ponte possa essere ricostruito, ma state attenti a non rimanere a corto d'aria!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Nuotare in avanti
Tasto freccia GIÙ	Nuotare indietro
Tasto freccia SINISTRA	Ruotare a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Ruotare a destra

Torneo

Cavalieri in armatura! Dovrete cavalcare con tutto il vostro vigore e puntare la lancia con la massima precisione, se volete riuscire a disarcionare il minaccioso Cavaliere Nero.

Tasto	Movimento/Azione
Tasti freccia SINISTRA e DESTRA alternati in rapida successione	Accumulare energia
BARRA SPAZIATRICE	Rilasciare (iniziare a galoppare)
Tasto freccia SU	Puntare la lancia (muovere il mirino) in alto
Tasto freccia GIÙ	Puntare la lancia (muovere il mirino) in basso
Tasto freccia SINISTRA	Puntare la lancia (muovere il mirino) a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Puntare la lancia (muovere il mirino) a destra

Toro scatenato

Cedric il Toro ne sta combinando un'altra delle sue, ma nessuno osa avvicinarsi! Sembra che, anche questa volta, dobbiate pensarci voi. Sotto un bombardamento di palle di cannone, il vostro compito sarà riuscire a raggiungere il castello e fermarlo. Quando ne avrete la possibilità, prendete un cannone e cercate di fare a pezzi i cannoni di Cedric!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Correre in avanti
Tasto freccia GIÙ	Correre indietro
Tasto freccia SINISTRA	Correre a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Correre a destra
ALT sinistro	Saltare
CTRL sinistro	Prendere/abbandonare il controllo del cannone
Tasto freccia SU	Quando avete il controllo del cannone: puntare il cannone verso l'alto
Tasto freccia GIÙ	Quando avete il controllo del cannone: puntare il cannone verso il basso
Tasto freccia SINISTRA	Quando avete il controllo del cannone: puntare il cannone verso sinistra
Tasto freccia DESTRA	Quando avete il controllo del cannone: puntare il cannone verso destra
BARRA SPAZIATRICE	Sparare col cannone

Mini-giochi

Caccia al serpente

Durante un pericoloso volo verso un'oasi nel deserto, lo Scorpion su cui viaggiate voi e i vostri amici verrà attaccato da disgustosi serpenti ruba-gemme! Per riuscire ad arrivare a destinazione sani e salvi, dovrete utilizzare il cannone che spara noci di cocco situato nella parte posteriore del veicolo e respingere i serpenti che si avvicinano troppo!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Muovere il mirino in su
Tasto freccia GIÙ	Muovere il mirino in giù
Tasto freccia SINISTRA	Muovere il mirino a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Muovere il mirino a destra
BARRA SPAZIATRICE	Sparare le noci di cocco

Colpisci il serpente

Dovete aiutare gli avventurieri a recuperare le loro gemme, rubate dai serpenti del deserto. Quando un serpente compare da una cesta, colpitelo sulla testa o date un colpo violento col bastone per far saltar fuori la gemma rubata!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Colpire il serpente in alto
Tasto freccia GIÙ	Colpire il serpente in basso
Tasto freccia SINISTRA	Colpire il serpente a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Colpire il serpente a destra

NOTA: se compare un serpente con una gemma sulla testa, premete due volte in rapida successione il tasto corrispondente per afferrarla.

Coppie di mummie

Non potete accedere alla tomba delle mummie senza la chiave che, sfortunatamente, è andata perduta. L'unico modo per ritrovarla è mettere insieme le mummie corrispondenti e completare il puzzle.

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Camminare in avanti
Tasto freccia GIÙ	Camminare all'indietro
Tasto freccia SINISTRA	Camminare a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Camminare a destra
MAIUSC sinistro	Bussare sul coperchio (aprire)

NOTA: una volta raccolta la pagina della Constructopedia, preparatevi a correre! Premete i tasti freccia sinistra/destra per evitare i pilastri che crollano.

Lo Speedster del deserto

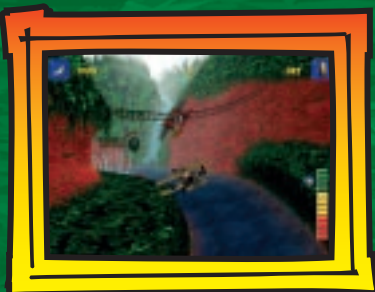
È un falco? È un aereo? No, siete voi che sfrecciate veloci come una cometa, a bordo del vostro Speedster supersonico! Virate con prudenza, stando attenti a non andare a schiantarvi!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SINISTRA	Virare a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Virare a destra
ALT sinistro	Accelerare
CTRL sinistro	Frenare/retromarcia
MAIUSC sinistro	Clacson

Battuta di pesca

Dovrete dimostrare di essere abili anche con la canna da pesca, se volete riuscire a recuperare qualcosa di estremamente prezioso che è finito fra le fauci di un pesce gigantesco, la vecchia Berta! Non siate troppo precipitosi, altrimenti la vostra lenza potrebbe spezzarsi!

Tasto	Movimento/Azione
MAIUSC sinistro	Attivare (presso una postazione di pesca)
Premere CTRL sinistro una volta per accumulare energia e premerlo una seconda volta per lanciare	Lanciare/Rilasciare
Tasto freccia GIÙ	Recuperare la lenza
Tasto freccia SU	Agganciare il pesce all'amo
Tasto freccia GIÙ	Recuperare la lenza (dopo avere agganciato il pesce)

Il biplano

Il dottor Kilroy ha preso un colpo di sole, per cui toccherà a voi pilotare l'aereo attraverso la giungla! Evitate le cime degli alberi e utilizzate il cannone spara-banane per liberarvi di quelle fastidiose scimmie dando loro da mangiare i gustosi frutti! Potete anche ottenere punti extra colpendo i bersagli con le banane, ma state attenti a non esaurire il carburante!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia GIÙ	Salire
Tasto freccia SU	Scendere
Tasto freccia SINISTRA	Virare a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Virare a destra
BARRA SPAZIATRICE	Lanciare le banane

Corsa sul T-Rex

Nel corso delle vostre avventure, troverete un Tirannosauro Rex bisognoso del vostro aiuto; il vecchio e meschino Sam Sinister ha catturato i suoi amici! Anche se il T-Rex ha un ringhio davvero terrificante, sembra abbastanza amichevole e si offre addirittura di trasportarvi per permettervi di muovervi più velocemente. Guidate il T-Rex attraverso i canyon rocciosi, cercando di evitare tutti gli ostacoli!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia DESTRA	Accelerare
Tasto freccia SINISTRA	Decelerare
Tasto freccia SU	Cambiare corsia verso sinistra (allontanarsi)
Tasto freccia GIÙ	Cambiare corsia verso destra (avvicinarsi)
ALT SINISTRO	Saltare
MAIUSC sinistro	Ringhiare

Mini-giochi

L'accampamento di Sam Sinister

Una volta arrivati all'accampamento di Sam Sinister, dovrete trovare il modo di liberare gli altri dinosauri. Volando a bordo di una mongolfiera, calate con attenzione l'argano per trascinare i dinosauri verso la libertà! Siate prudenti, però: Sam Sinister è molto pericoloso ed è stato addirittura visto in compagnia del Briccone! Non si arrenderà facilmente, ma un paio di sacchi pieni di sabbia dovrebbero insegnargli la lezione!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia GIÙ	Muovere la mongolfiera in avanti
Tasto freccia SU	Muovere la mongolfiera indietro
Tasto freccia SINISTRA	Ruotare la mongolfiera a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Ruotare la mongolfiera a destra
MAIUSC sinistro	Argano su e giù/Gettare i sacchi di sabbia

Centrifuga

Astronauta Pepe! Per sopravvivere a un viaggio nello spazio, dovete superare il corso di addestramento, che comincia proprio con la centrifuga, per vedere se siete in grado di sopportare la forza di gravità! Ruotate più velocemente che poteteeeeeeee!

Tasto	Movimento/Azione
MAIUSC sinistro	Allacciarsi la cintura
MAIUSC sinistro	Dare il segnale di ok
Tasti freccia SINISTRA e DESTRA alternati in rapida successione	Partire (far ruotare la centrifuga)

Suggerimento: premete i tasti freccia destra o sinistra in sincronia con la luce verde.

Prove di paracadutismo

Il passo successivo nell'addestramento da astronauta prevede il lancio col paracadute! Planando attraverso gli anelli durante la fase di caduta libera, guadagnerete dei punti extra. Una volta aperto il paracadute, virate attentamente in modo da atterrare su uno degli appositi obiettivi e guadagnare una medaglia.

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Ruotare in avanti
Tasto freccia GIÙ	Ruotare all'indietro
MAIUSC sinistro	Aprire il paracadute
Tasto freccia SINISTRA	Virare a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Virare a destra
Tasto freccia SU	Avanzare (paracadute aperto)

La fascia di asteroidi

Durante la fase di avvicinamento all'Isola OGEL, dovrete manovrare abilmente la navicella spaziale attraverso la fascia di asteroidi. Come se ciò non bastasse, i cittadini di OGEL vi scaglieranno contro dei briccobot con propulsione a razzo! Per uscire da questa situazione sani e salvi, avrete bisogno di tutta la vostra velocità e il vostro coraggio.

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia GIÙ	Salire
Tasto freccia SU	Scendere
Tasto freccia SINISTRA	Virare a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Virare a destra

Lancio su OGEL

Una volta superata la pericolosa fascia di asteroidi, dovrete mettere in pratica quello che avete appreso durante il corso di addestramento con il paracadute, lanciandovi sulla superficie di OGEL! Virate con la massima attenzione!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Ruotare in avanti
Tasto freccia GIÙ	Ruotare all'indietro
MAIUSC sinistro	Aprire il paracadute
Tasto freccia SINISTRA	Virare a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Virare a destra
Tasto freccia SU	Avanzare (paracadute aperto)

Prepara una pizza

Di nuovo insieme a Papà Mattoncelli, decidete di cucinare qualche pizza, tanto per cambiare. I cittadini di OGEL sono affamati; aiutate Papà Mattoncelli a preparare una pizza dopo l'altra, lanciandoci sopra i condimenti super-piccanti, ma non fateli aspettare troppo!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Selezionare condimento in alto
Tasto freccia GIÙ	Selezionare condimento in basso
Tasto freccia SINISTRA	Selezionare condimento a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Selezionare condimento a destra
BARRA SPAZIATRICE	Lanciare condimento (dritto in avanti)
Tenere premuto il tasto freccia SINISTRA e premere la BARRA SPAZIATRICE	Lanciare condimento (verso sinistra)
Tenere premuto il tasto freccia DESTRA e premere la BARRA SPAZIATRICE	Lanciare condimento (verso destra)

Il palazzo del Briccone

L'infido Briccone sembra essere irraggiungibile, ma questa volta siete finalmente riusciti a metterlo con le spalle al muro! Una volta raggiunto il suo palazzo, dovrete affrontare la più difficile di tutte le sfide: superare gli ostacoli e sconfiggere i nemici, fino a raggiungere la vetta del palazzo… dove il Briccone vi sta aspettando!

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SINISTRA	Muoversi in avanti
Tasto freccia DESTRA	Muoversi indietro
ALT sinistro	Saltare

Il palazzo del Briccone (la battaglia con Briccone)

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Muoversi in avanti
Tasto freccia GIÙ	Muoversi indietro
Tasto freccia SINISTRA	Muoversi a sinistra
Tasto freccia DESTRA	Muoversi a destra
BARRA SPAZIATRICE	Lanciare una pizza

Oggetti e inventario

Giocando a Isola LEGO 2, troverete un gran numero di oggetti che vi saranno utili per proseguire la vostra avventura. A volte, sarà la gente stessa a chiedervi di raccogliere qualcosa. Gli oggetti più importanti sono le pagine della Constructopedia, che il malvagio Briccone ha sparpagliato dappertutto! Senza di esse, voi e i vostri amici non potrete ricostruire le vostre case! Esistono però svariati altri oggetti che saranno di fondamentale importanza per la vostra missione. Cercate di raccogliere tutto quello che potete, perché anche ciò che in apparenza può sembrare inutile potrebbe rivelarsi estremamente prezioso per qualcun altro... E chissà cosa potreste ricavarne in cambio!

Pagine della Constructopedia

Dovete raccogliere tutte le pagine della Constructopedia, che il Briccone ha sparpagliato dopo essere evaso dalla prigione. Ogni pagina vi permetterà di ricostruire uno degli edifici dell'Isola LEGO (fra cui la vostra stessa casa!). Una volta rimessi in piedi tutti gli edifici, i personaggi saranno in grado di offrirvi importanti risorse per portare avanti la vostra caccia all'infido Briccone.

Teste dei briccobot

I briccobot, gli scagnozzi meccanici del Briccone, cercheranno di fermarvi in ogni modo. Fortunatamente, potete sbarazzarvi di loro colpendoli con le pizze! Per aiutare l'Infomatto a riparare il centro informatico, è necessario che raccogliate le teste dei briccobot speciali..

Circola voce che ci siano dei briccobot immuni al lancio di pizza. Probabilmente avranno qualche altro punto debole…

Gemme, calici e cristalli spaziali

Raccogliendo gemme preziose, splendenti calici d'oro e luccicanti cristalli spaziali potrete incrementare il vostro punteggio e ricevere una fantastica ricompensa!

Riceverete anche delle medaglie per le prestazioni offerte nei mini-giochi. Queste verranno messe in mostra sugli scaffali della vostra casa, in modo che tutti le possano ammirare.

Icone

Sia quando siete sull'Isola LEGO, sia nel corso dei numerosi mini-giochi che dovrete affrontare, sullo schermo compariranno delle icone. Queste servono a fornirvi informazioni sul particolare livello della missione in cui vi trovate o sulla situazione complessiva della partita: se volete vincere, è fondamentale che comprendiate ciò che sta accadendo!

Contatore di pizze

All'inizio di Isola LEGO 2, dovete recapitare delle pizze agli abitanti dell'isola. Il contatore situato nella parte superiore dello schermo vi mostrerà il numero di pizze da consegnare prima di potervi godere la vostra nuova casa.

Contatore di mattoncini

Quando consegnate una pizza a ogni abitante dell'Isola LEGO, riceverete in cambio un mattoncino, che vi servirà per costruire la vostra nuova casa. Questo contatore vi mostrerà il numero di mattoncini che dovete ancora raccogliere.

Contatore delle pagine della Constructopedia

Ritrovando le pagine della Constructopedia, renderete possibile la ricostruzione degli edifici dell'Isola LEGO. Il numero di pagine mancanti viene visualizzato sullo schermo, accanto all'icona della pagina.

Teste dei briccobot

I malvagi (ma incredibilmente stupidi…) scagnozzi meccanici del Briccone stanno seminando lo scompiglio sull'Isola LEGO! Il vostro compito sarà abbatterli lanciando loro addosso le pizze e raccogliere le teste dei briccobot speciali per aiutare l'Infomatto.

Icone

Gemme, calici d'oro e cristalli spaziali

Nel corso della vostra missione, dovrete abbandonare l'Isola LEGO e viaggiare verso luoghi lontani e verso altre isole. In queste aree troverete altri oggetti preziosi da raccogliere, fra cui le gemme, i calici d'oro e i cristalli spaziali, e molte altre sfide da affrontare!

Luoghi di maggiore interesse

Sull'Isola LEGO esistono parecchi luoghi in cui potrete trovare importanti informazioni e utili suggerimenti. Alcuni li incontrerete strada facendo, ma sicuramente vi conviene dare un'occhiata alla vostra casa e al centro informatico!

La casa di Pepe

Nella vostra confortevole dimora, avete a disposizione un computer che potrete utilizzare soprattutto durante il tempo libero. Da qui, avrete la possibilità di accedere a tutti i mini-giochi che siete riusciti a sbloccare e alle relative musiche.

Sulla mensola potrete vedere tutti i trofei che siete riusciti a conquistare. Questa "bacheca dei trofei" rappresenta i progressi che avete ottenuto nel corso della vostra missione. I trofei vi vengono assegnati per le prestazioni ottenute nei mini-giochi; se desiderate, potete affrontarli nuovamente dalla vostra casa, allo scopo di ottenere una medaglia e un punteggio migliori.

Nella vostra abitazione potete rilassarvi guardando un film: avrete infatti la possibilità di riprodurre i filmati di gioco ogni volta che lo desidererete.

Il centro informatico

Come suggerisce il nome stesso, questa struttura contiene informazioni riguardanti tutto quello che si trova sull'Isola LEGO!

La mappa situata sul retro della stanza consente di accedere alle strutture di tutta l'isola e, soprattutto, di contattare le persone che vivono al loro interno. Selezionando le strutture, potrete vedere tutti i personaggi presenti nel gioco.

Tasto	Movimento/Azione
Tasto freccia SU	Attivare la mappa
Tasto freccia GIÙ	Disattivare la mappa
Tasti freccia SINISTRA/DESTRA	Scegliere un edificio

Questo è il luogo in cui, generalmente, potrete incontrare l'Infomatto. Comunque, potete mettervi in contatto con questo personaggio in qualsiasi momento e in ogni luogo utilizzando il suo collegamento olografico. L'Infomatto è sempre lieto di condividere le informazioni in suo possesso! Potete chiamarlo tenendo premuto il tasto per parlare (MAIUSC sinistro).

Luoghi di maggiore interesse

Parco da skateboard

potrete divertirvi con lo skate ogni volta che lo vorrete. Sotto sono elencate alcune delle acrobazie che potete eseguire con la vostra tavola, ma, col tempo, riuscirete sicuramente a scoprirne altre ancora più esaltanti! Saltate in aria con lo skateboard e provate a premere diverse combinazioni di tasti per dare vita a nuove incredibili acrobazie.

Acrobazie con lo skateboard

Nome acrobazia	Combinazione di tasti
Silenzio	Tenere premuto il tasto freccia DESTRA e premere CTRL sinistro
Presa	Tenere premuto il tasto freccia GIÙ e premere CTRL sinistro
Regolare	Tenere premuto il tasto freccia SINISTRA e premere CTRL sinistro

Consigli e suggerimenti

Raccogliete tutti gli oggetti che trovate. Anche se non intuite un impiego immediato per qualcosa, può sempre darsi che, prima o poi, incontriate qualcuno che stava cercando proprio quel determinato oggetto!

Non camminate sulle rotaie della ferrovia! È pericoloso: potrebbe arrivare un treno; inoltre, rischiereste di far preoccupare Scambio, il capostazione!

Evitate di passare sulle strade percorse dalle macchine, perché rischiereste di essere rimproverati per la vostra imprudenza e di perdere punti preziosi!

Parlate con tutti; chiunque potrebbe essere in grado di fornirvi indizi di vitale importanza per la cattura del Briccone!

Se volete prendervi una pausa, andate a fare quattro chiacchiere con Darren. Essendo il più brillante fra gli abitanti dell'Isola LEGO, conosce tutti gli aspetti dell'isola e ha sempre qualche idea per farvi divertire! Assicuratevi di esplorare tutti i dintorni!

Quando vi muovete sullo skateboard, provate ad eseguire qualche evoluzione; oltre a divertirvi, potreste anche ricevere una bella ricompensa.

Se vi trovate a bordo di un veicolo, provate a utilizzare diverse tecniche o a dirigervi verso aree difficili da raggiungere, ma ricordatevi di guidare con prudenza!

Riconoscimenti

Silicon Dreams Studio Ltd

Darren Drabwell, Rich Hancock - Design

Steve Hughes – Lead Programmer

Jeb Mayers - Engine Programmer

Andy Bray, Paul Scully - Library Programmers

Programmers - Steve Hughes, Paul Baker, Andy Bray, Jalea Clements, Phil Hodgson, Matt Ritchie, Paul Scully, Ade Smith, Ed Bradley, Alex Comer, Jeb Mayers, Sean Parkinson, Dave Spencer

Rob Carter – Lead Artist

Jim Southworth - Lead Animator

Artists - Rob Carter, Toby Harrison-Banfield, Rich Carter, James Malloch, Matt Pearson, Jim Southworth, Roy Stewart, Simon Phillips, Andronikos Antonakakis, Gary Leonardi, Ian Peaker, Sophie Mobbs, John Moss, Rich Hancock.

John Hancock – Audio Manager/Sound Designer/Musician

Stafford Bawler, Steve Maloney – Sound Designers/Musicians

Steven Gow, Brian Smith – Voice Over Engineers

John Le'Burn – Video Editor/Sound Designer

Theodore Ntogiakos – Audio Programmer

Gavin Cheshire – Managing Director
Dene Landucci – PR Manager
Rich Hancock, Lara Sweeney – Associate Producers

Ringraziamenti Speciali
Rod Mack, Andy Sage, Geoff Brown, Nick Seddon, Rob Palfreman, Martin Smith, Tutti coloro che lavorano presso Silicon Dreams

Prodotto da Darren Drabwell

Riconoscimenti

LEGO Media International

World-wide Managing Director -
Mark Livingstone

Sviluppo del prodotto
Tim Green - Senior Producer
Scott Mackintosh - Producer
Martin Lanzinger - FMV Animation

Testing & CQ
Kevin Turner - Global Head of Quality Assurance
Gary Simmons - QA Manager
Group Leads - Nick Bodenham, Nicolas Doucet, Andrew Donnelly
Lead Testers - Stephen Manners, David Lane, Alex Mundy
Testers - Sophie Blakemore, Neil Delderfield, Jonathan Hughes, Desmond Gayle, Warren Leigh, Dwayne Buck, Karl Fentiman, Matthew Marriner, Gary Mellish, Kieron Clarke

Localizzazione
Emma Timms - Localisation Coordinator

Logistica
Nic Ashford - Head of Logistics

Marketing internazionale
Petra Bedford - Global Brand Director
Kai Wunderlich - Marketing Manager
Ping Wong - Product Manager
Mary Jane Brett - Production Manager
Tim Price - Market Research Manager

Vendite internazionali
Leah Kalboussi - Global Sales Director

Audio
Musica originale composta, arrangiata e prodotta da:
Richard Wells e David Punshon

Ringraziamenti addizionali
Un ringraziamento speciale a Wes e Kyle Jenkins per i testi e l'ispirazione e a tutti i bambini che hanno fornito un fondamentale aiuto durante lo sviluppo di questo titolo.

Supporto tecnico

Supporto tecnico: 02 696 335 53

Orari supporto tecnico: 9.00 - 18.00 dal lunedì al venerdì

E-mail: legomedia.europe@lego.com

Se telefoni, è consigliabile che tu sia seduto di fronte al computer e che sia pronto a fornirci il maggior numero possibile di informazioni. Assicurati di specificare le esatte caratteristiche delle componenti hardware del tuo computer, fra cui:

Velocità e produttore del processore.
Marca & modello delle schede audio e video.
Marca e modello del lettore CD-ROM o DVD.
Quantità di RAM presente.
Qualsiasi altra componente hardware o periferica.
Qualsiasi messaggio d'errore rilevato.

Nota: se incontri delle difficoltà nel reperire le informazioni riguardanti le caratteristiche del sistema, contatta il tuo fornitore.

Soddisfatti al 100% o rimborsati

Garanzia di rimborso completo entro 30 giorni.

Se non sei del tutto soddisfatto di questo prodotto LEGO Media, hai diritto a restituirlo entro 30 giorni a LEGO Media per un pronto e totale rimborso, a condizione che tu faccia pervenire il prodotto completo (non danneggiato) e comprendente tutto il materiale presente nella scatola che hai acquistato, accompagnato dallo scontrino originale. Quanto dichiarato sopra si aggiunge ai tuoi diritti legali senza influenzarli.

Per ulteriori dettagli, contatta il tuo distributore locale.

Avvertenza contro l'epilessia

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcune persone possono essere soggette ad attacchi epilettici o a perdita di coscienza quando sono esposte a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi, nella vita di tutti i giorni. Esiste la possibilità che queste persone abbiano un attacco mentre guardano la televisione o giocano con alcuni videogiochi: questo potrebbe accadere anche a persone senza precedenti medici riguardanti sintomi epilettici e a persone che non sono mai state soggette ad attacchi epilettici.

Se tu, o chiunque altro della tua famiglia, avete mai manifestato dei sintomi collegabili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consulta il tuo medico prima di giocare.

Suggeriamo ai genitori di controllare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. Se noti uno qualsiasi dei seguenti sintomi: vertigini, annebbiamento della vista, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari e convulsioni, durante l'utilizzo di un videogioco, interrompi IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contatta il tuo medico.

QUANDO UTILIZZI I VIDEOGIOCHI, ADOTTA LE SEGUENTI PRECAUZIONI DI CARATTERE GENERALE:

non sederti troppo vicino allo schermo del televisore: collocati alla massima distanza consentita dal cavo. Cerca di giocare su schermi di dimensioni ridotte. Non giocare se sei stanco o se non hai dormito a sufficienza. Assicurati che la stanza in cui giochi sia ben illuminata. Riposati per 10-15 minuti ogni ora di gioco.

Note